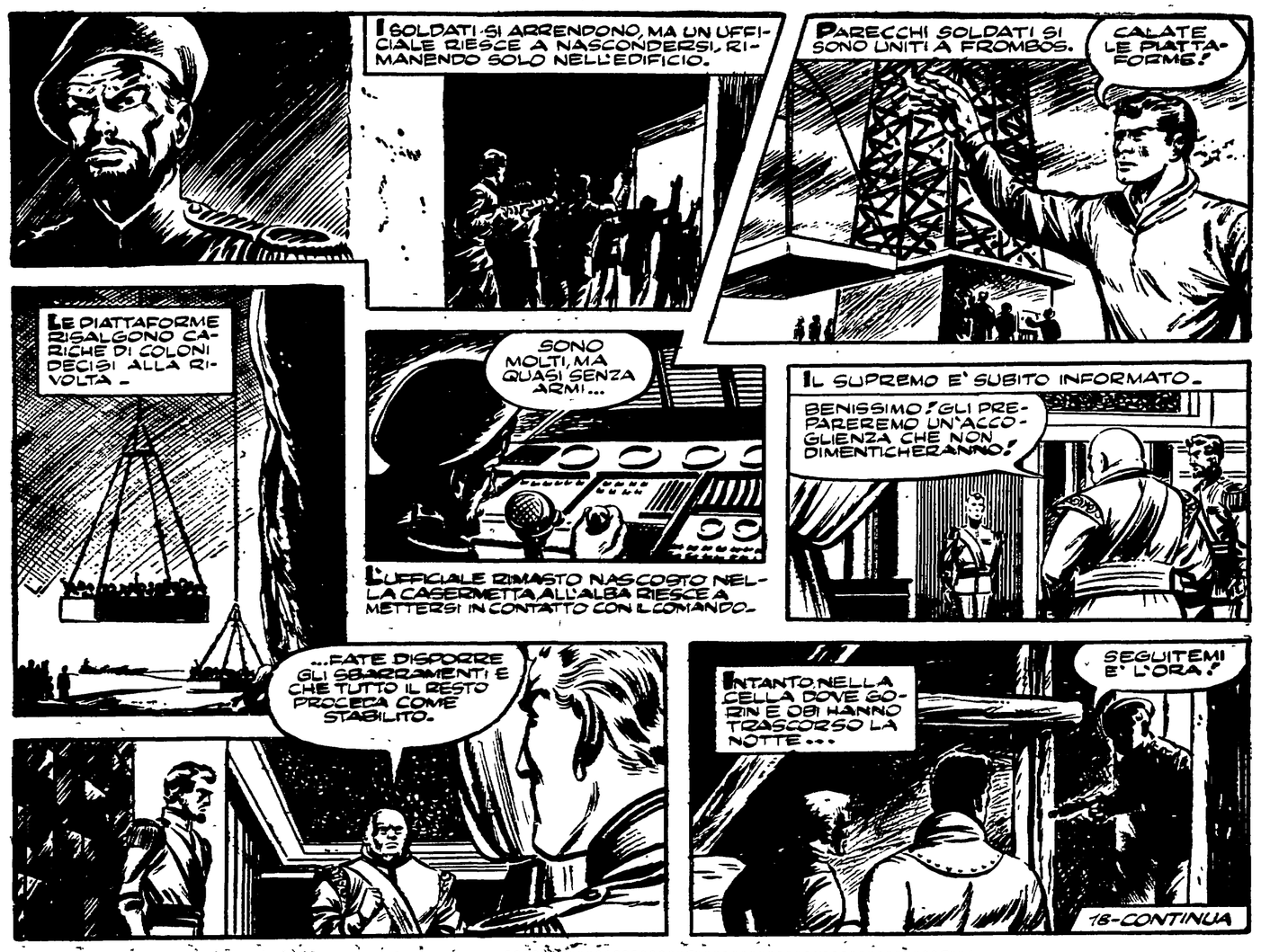


IL JUKE BOX

di Gianni Rodari

IL MONUMENTO

Ho saputo che a Tokio
in un vecchio monastero
hanno messo un monumento,
ma strano per davvero.
E' dedicato, dicono,
a tre bravi signori
che del fin-riki-sha
furono gli inventori.
Questo fin-riki-sha
sarebbe poi il rikscìo.
Ne sapete come prima?
Ve lo descriverò:
è una specie di carrozzino
che porta a spasso la gente,
per andare va svelto,
è comodo... solamente,
c'è tra le stanghe, al posto
del cavallo o del somarello,
un uomo, un uomo vero,
e questo non è bello.
Era il caso di fare
un monumento agli scaltri
che hanno inventato...
la fatica degli altri?
In conclusione io trovo,
dopo averci ben pensato,
che certi monumenti
sono marmo sprecato.

Indirizzate le lettere a: « L'AMICO DEL GIOVEDI' » - Pioniere dell'Unità - Via dei Taurini 19, Roma

IL PIONIERE POSTA DELL'UNITÀ

IL NUMERO SPECIALE - Il numero speciale del «Pioniere» a 12 pagine ha suscitato una vera ondata di entusiasmo, testimoniata da una valanga di lettere arrivate in redazione. Moltissimi lettori hanno chiesto se è possibile che il «Pioniere» abbia sempre 12 pagine. Mi spiace deluderli: per ora non è ancora possibile. Ma l'aumento dei lettori del «Pioniere», la opera instancabile delle nostre staffette, la nascita di tanti circoli di amici, hanno già reso possibile questo numero speciale, e ne renderà certamente possibili altri. Più i lettori, le staffette, i circoli continueranno ad aiutare e a diffondere il «Pioniere», più si avvicinerà il giorno in cui potremo prendere in considerazione la possibilità di ampliare il nostro giornalino.

INGIUSTIZIE - Caro Amico dei giovedì, vorrei prima di tutto esprimere tutta la mia gratitudine per tutti coloro che hanno contribuito alla nascita del «Pioniere dell'Unità». Ma ti scrivo soprattutto per sfogarmi. Tempo fa vidi alla televisione un servizio su Telescuola: furono intervistati dei giovani frequentatori del corso che abitavano nell'isola di Stromboli (o una isola adiacente, non ricordo bene). Le loro dichiarazioni erano agghiaccianti. Alla domanda *Che cosa ti piacerebbe vedere se andassi in una grande città*, rispondevano: *Un cinema, un'automobile*. Questi giovani non avevano mai visto un film, ascoltato un disco: lavoravano di giorno e la sera facevano i compiti assegnati da telescuola: se avessero voluto continuare gli studi avrebbero dovuto camminare a piedi per 10 chilometri; molti bambini vedono i loro padri emigrati soltanto una volta l'anno, a Natale. Tutto ciò è venuto fuori dalla trasmissione televisiva che naturalmente si preoccupava soltanto di elogiare i meriti della Tv nei confronti di questi giovani, i quali non hanno altra prospettiva che di emigrare per poter sopravvivere. Ti sembra giusto tutto ciò? Perchè non si dà a tutti la possibilità di studiare e di lavorare? *(Maria Cinzia Zavanone - Genova)*

GRAZIE PATRIZIA - Sono una ragazza di quindici anni, assidua lettrice del *Pioniere dell'Unità*. A me, come ad altri, piace molto questo giornalino. Mi congratulo con lei per la realizzazione della Posta. Questi colloqui che lei ha con i lettori rendono più attraente il giornalino perchè ne fanno qualcosa di vivo, come se questa parte del giornalino fosse la mia anima. Amichevolmente la saluto. *(Patrizia Cresta, Piediluco - Terni).*

Grazie, Patrizia. Parole come le tue mi fanno amare ancora di più il mio lavoro. Ma perchè mi dai del lei?

GIANNETTO DISTRATTO - Giannetto Lambruschi che richiede bollini dovrebbe mandare anche il suo indirizzo.

L'INVENTORE DEI SATELLITI - Vorrei che mi raccontassi in breve la storia dei satelliti artificiali e mi dicessi il nome del loro primo costruttore. *(Luciano Valentini - Passaggio Doccino 12 - Siena).*

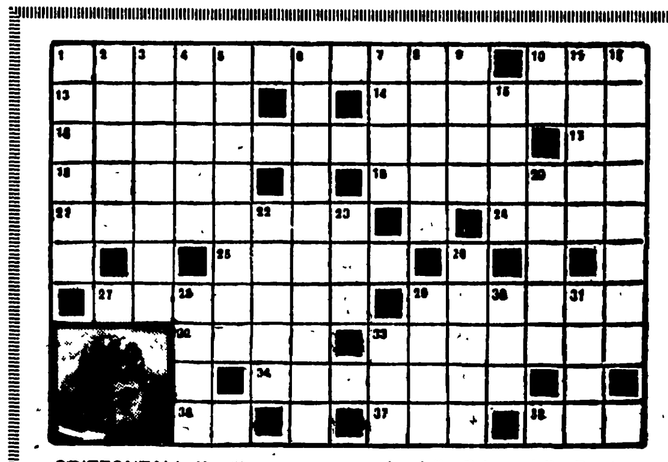
I satelliti artificiali hanno appena sei anni: il primo fu lanciato infatti dall'Unione Sovietica il 4 ottobre '57. Fu chiamato Sputnik (che vuol dire compagno di viaggio, poichè accompagnava la Terra nel viaggio nello spazio. E gli fu dato il numero 1, per distinguerlo dagli Sputnik che vennero dopo. Pesava 83,4 kg, ed era in gran parte formato da apparecchi scientifici. Non si conosce il nome del progettista dello Sputnik 1, un po' perchè i sovietici non amano la pubblicità chiassosa e molto perchè per realizzare un satellite artificiale occorre la collaborazione di moltissime persone. Un satellite artificiale è infatti un congegno assai complesso che deve essere progettato e costruito da molti specialisti. E poi occorre il razzo per lanciarlo, e occorrono i calcoli per metterlo in orbita con precisione. Per costruire i razzi abbisognano leghe speciali, e speciali carburanti per alimentare i loro motori; occorre, insomma, una complessa industria per costruire un satellite e mandarlo in orbita. Ogni lancio è dunque il risultato della collaborazione di migliaia e migliaia di operai, tecnici, ingegneri, scienziati.

IL FESTIVAL DI SAVIGNANO - Caro amico dei giovedì, voglio farti sapere che lunedì 23 settembre abbiamo fatto il festivaletto del Pioniere. Tutti i bambini della mia via sono intervenuti e persino le persone grandi sono venute. In tutto eravamo trenta e più. Abbiamo regalato e venduto caramelle, palloncini e altre ghiottonerie. I bambini più intonati hanno cantato e tutti gli altri hanno raccontato barzellette. **Rosanna Noemi e tutti gli Amici di Savignano sul Rubicone - Forlì).**

LA VITA DI GRAMSCI - Vorrei che il Pioniere pubblicasse la vita di Antonio Gramsci. *(Bruno Carioli - Forlì).*

Raccontare la vita del fondatore del Partito Comunista Italiano occuperebbe troppo spazio. Inoltre è stata pubblicata in un fascicolo di «Perchè i giovani sappiano». Puoi richiederlo a noi inviando L. 80.

l'amico del giovedì



ORIZZONTALI: 1) gita con merenda fuori città, 10) meridione, 13) movimento del mare dovuto all'attrazione lunare, 14) città siciliana che dà nome allo stretto, 16) dà nell'occhio a tutti, 17) preposizione, 18) così è anche chiamata l'isola di Candia, 19) il fiume americano famoso per la sua cascata, 21) stridere della ruota quando l'asse non è lubrificato, 24) fiume della Germania collegato con canali all'Elba e alla Vistola, 25) quando lo abbiamo nero siamo noiosi e insopportabili, 27) irrompere dell'acqua che straripa, 29) il grande campione del mondo spodestato da Gaiardoni che appare nella foto, 32) il colore più scuro, 33) luoghi di pena, 34) prelibato pesce marino, 36) due nullità, 37) nome della Miranda, della Pola e della Barzizza, 38) richiesta telegrafica di soccorso.

VERTICALI: 1) sconfitta morale, 2) ridente isola bellaneare nel golfo di Napoli, 3) accordi d'arpa, 4) piccola apertura o foro, 5) ripara dalla luce, 6) scienziati nell'arte del mangiar bene, 7) tutte le preghiere finiscono così, 8) verme solitario, 9) porta la bandiera, 10) affermazione, 11) mettere strettamente insieme, 12) ricchi di moneta, 15) grasso per candele, 20) grasso spessore sui muscoli, 22) manca di zucchero, 23) lungo periodo storico, 26) il fiume su cui i francesi fermarono l'invasione tedesca nella guerra 1915-18, 28) lubrificato a dovere, 29) triturato diventa polenta, 30) il cuore di Pescara, 31) di forte spessore, 33) Croce Rossa Italiana.

Ridere

Le barzellette dei lettori

Pubblichiamo alcune barzellette inviateci dai nostri lettori. La prima è di Vanni Pelessoni (Cividale), le altre di Amedeo De Sylva (Napoli).

Stanlio e Ollio

Stanlio: « Ollio, accendi il fiammifero: voglio vedere se è spenta la luce... ».

Lezione di ottica

« E' trasparente un corpo attraverso il quale si può vedere ».
« Un esempio? ».
« Il buco della serratura! ».

Lezione di storia

« Che cosa fecero gli Ebrei quando uscirono dal Mar Rosso? ».
« Si asciugarono... ».

Sale e pepe

« Da dove si ricava il sale? ».
« Dal mare ».
« E il pepe? ».
« Dal salame... ».

Domandina musicale

« Che cos'è l'arpa? ».
« Un pianoforte nudo... ».

Quiz africano

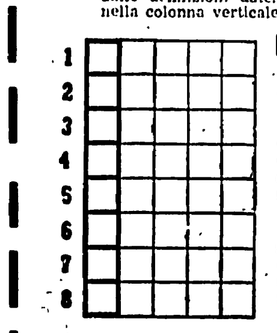
In Africa tre formiche camminano in fila indiana. La prima si volta e dice: « Vedo due formiche ». La seconda si volta e dice: « Vedo una formica ». La terza si volta e dice: « Vedo due formiche ». Come mai? Se non riuscite a trovare la risposta, leggetela qui sotto capovolgendo il giornale.

Perchè la terza formica era bugiarda.

Il nostro grande concorso a premi

Il nome misterioso

Affrettatevi a partecipare al nostro grande Concorso a premi lanciato sul numero scorso. Si tratta di indovinare il nome di un grande genio italiano nato a Vinci nel 1452 e morto nel 1519, che fu pittore, poeta, fisico, matematico, ingegnere militare e idraulico. Per facilitarvi la soluzione pubblichiamo uno schema nel quale inserire 8 parole che ricaverete dalle definizioni date. Il nome risulterà nella colonna verticale a bordi ingrossati.



Definizioni

1) Il re degli animali. 2) Gruppo di isole italiane presso la Sicilia. 3) L'albero della pace. 4) Il contrario di giorno. 5) Serve per gli spettacoli all'aperto. 6) Trasmette a grandi distanze. 7) Sommo poeta italiano. 8) Sommo poeta greco.

Per partecipare al concorso basta scrivere il nome indovinato su una cartolina postale, aggiungere il proprio nome, cognome, età, indirizzo e spedire la cartolina a « CONCORSO PIONIERE DELL'UNITA', via dei Taurini 19, Roma ».

I premi

Fra tutti coloro che invieranno la esatta soluzione, saranno estratti a sorte i seguenti premi:

1 registratore Geloso « G. 257 »;
2 orologi « Poljot », l'orologio degli astronauti sovietici;
2 macchine fotografiche « Smena », con autoscatto incorporato, 36 pose formato 24 x 36, con elegante custodia in cuoio;
5 bellissime bambole;
6 palloni di cuoio
5 pala di pattini;
30 cofanetti contenenti ognuno 5 volumi di storia: « L'Italia e' è desta » (Storia del Risorgimento); « L'Italia dal 1870 al 1919 »; « L'Italia dal 1919 al 1946 »; « L'ultimo conflitto » (due volumi sulla seconda guerra mondiale e la Resistenza).

Le risposte debbono pervenire in redazione entro il 15 ottobre. I nomi dei vincitori saranno pubblicati sul Pioniere n. 19, che esce in data 17 ottobre.

DI CHI E' L'OMBRA?

Cinque ragazzi stanno ballando. Nel tondo grigio è proiettata l'ombra di uno di loro. Provate a misurare la vostra prontezza d'occhio, cercando di scoprire in 15 secondi a chi appartiene l'ombra.

IL PROBLEMINO DEL 15

Sistemate nelle caselle del quadrato i numeri 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9. Fate attenzione: dovete sistemarli in modo che nelle tre colonne orizzontali, in quelle verticali e nelle due diagonali, la somma dia sempre 15.

Anagramma

Saprestì trasformare un personaggio mitologico, metà donna e metà pesce, in un prodotto che serve a fare vernici?

Soluzioni

Cruciverba

ORIZZONTALI: 1) scampanata, 10) sud, 13) mancanza, 17) in, 18) Cretan, 19) Niagara, 21) cigolare, 24) Elba, 25) Ancona, 27) ap-pare, 29) Mosetta, 32) nero, 33) carceri, 34) Mergese, 36) Ada, 37) Mimmo, 38) S.O.S.

VERTICALI: 1) sciacca, 2) Ischia, 3) arpeggi, 4) stonato, 5) paraluce, 6) fornaio, 7) amen, 8) tenia, 9) aria, 10) al, 11) unire, 12) dannoso, 15) sego, 20) adipe, 22) zucchero, 23) secolo, 26) Piave, 28) lubrificato, 29) maglia, 30) ancona, 31) etto, 33) C.R.I.

Il problemino del 15

Prima colonna: 8-3-4; Seconda: 1-5-9; Terza: 6-7-2. Nelle diagonali al mezzo: 8-5-2 e 4-5-6.

Di chi è l'ombra?

L'ombra è del ragazzo contrassegnato con n. 3.

Anagramma

(Sirena, sesina)

Se piove... giochiamo in casa

IL CONTRARIO

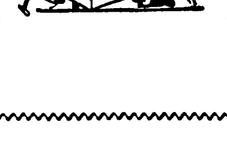
I giocatori si dispongono in cerchio e riceveno ognuno 5 gettoni (o cinque pezzi di carta) che servono per contare i punti. Un giocatore, tratto a sorte, lancia una palla a un altro giocatore, a sua scelta, pronunciando contemporaneamente una parola che abbia un « contrario ». Per esempio: grande, magro, duro, alto, ricchezza, bianco, vero, ecc. Dopo aver lanciato la palla il giocatore batte tre volte le mani: in questo periodo di tempo, quello che ha ricevuto la palla deve dire il contrario della parola pronunciata (piccolo, grasso, molle, basso, povertà, nero, falso, ecc.). Se non ci riesce e dice un nome inesatto, consegna uno dei suoi gettoni a chi ha lanciato la palla. Tocca ora a lui proporre un nome che abbia il contrario e gettare la palla ad un altro giocatore. Vince chi avrà raccolto il maggior numero di gettoni.

TESORO

In un circolo si dispone il tesoro (una palla, un sasso, ecc.). Il guardiano, bendato, deve sorvegliarlo, e gli altri giocatori, uno alla volta, cercare di rubarlo. Se il guardiano riesce a toccare un ladro, e, palpandolo indovina il suo nome, il ladro prende il suo posto.

STOP

Ciascun giocatore prende un foglio di carta e una matita. Si tira a sorte una lettera dell'alfabeto e il gioco comincia. Ognuno scrive sul proprio foglio il numero più alto possibile di parole che cominciano con la lettera stabilita. Sono esclusi i nomi propri e, naturalmente, un verbo, sotto qualsiasi forma venga scritto, vale per una sola parola. Quando uno dei giocatori ha raggiunto le 25 parole grida « Stop! » e tutti smettono di scrivere. A turno ogni giocatore legge ad alta voce le parole elencate sul suo foglio. Ogni volta che pronuncia una parola scritta anche da un altro giocatore, questi dice « no » e la parola viene cancellata da tutte le liste. Vince chi conserverà nel suo elenco il maggior numero di parole.



VINCE L'ULTIMO

Si stabilisce il traguardo ad una decina di metri dalla linea di partenza. Ogni giocatore deve avanzare il più lentamente possibile lanciando contemporaneamente una palla in alto e riprendendola. Chi si ferma o lascia cadere la palla viene penalizzato: dovrà fare un passo in avanti. Vince la gara chi arriva per ultimo.